

BAB I

PENDAHULUAN

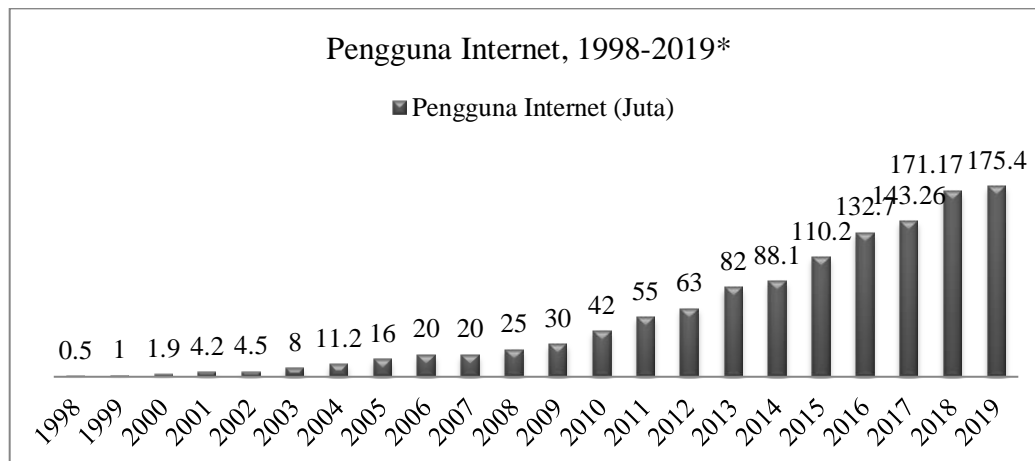
I.1 Latar Belakang

Memasuki era Revolusi Digital atau yang sekarang disebut dengan Revolusi Industri 4.0, Indonesia semakin gencar dalam melakukan inovasi digital. Revolusi Industri 4.0 sendiri merupakan pengembangan dari revolusi sebelumnya yaitu Revolusi 3.0 sebagai dasarnya, dimana pada Revolusi Industri 4.0 kegiatan tidak lagi menggunakan tenaga manusia melainkan dengan menerapkan teknologi jaringan komputer dan internet. Pada revolusi inilah Industri Keuangan kedatangan *Financial Technology (Fintech)* yang muncul seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan perubahan cara hidup manusia yang saat ini didominasi oleh teknologi digital dimana semua dituntut serba cepat dan praktis.

Fintech memungkinkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dalam melakukan transaksi baik pembayaran maupun pembelian yang lebih efektif, efisien, dan modern yakni dengan *cashless payment*. *Fintech* di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang pesat tepatnya pada tahun 2018 ditandai dengan banyaknya pendatang baru di Industri Keuangan yaitu *fintech* jenis *e-wallet* yang berkonsep *cashless payment*.

Kemunculan *e-wallet* ini didukung oleh adanya peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia yang dibarengi dengan perubahan Revolusi Industri 4.0. Dalam riset APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) didapatkan bahwa pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia sebanyak 171,17 juta jiwa dan meningkat menjadi 175,4 juta jiwa pada tahun 2019/Jan 2020. Seperti dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Grafik Pengguna Internet di Indonesia



Sumber : <https://lokadata.id>

Dilansir dari laman *website* iprice.co.id, Aplikasi Go-Jek menduduki peringkat pertama sebagai Aplikasi *e-wallet* terbesar di Indonesia berdasarkan pengguna aktif bulanan selama kuartal IV tahun 2017 sampai kuartal II tahun 2019, berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Iprice dan APP ANNIE. Disusul oleh OVO diperingkat kedua dari kuartal III tahun 2018 sampai kuartal II tahun 2019. Peringkat ketiga diperoleh pendatang baru DANA yang sebelumnya berada di peringkat ke-4 selama kuartal IV tahun 2018 sampai kuartal I tahun 2019 sejak kemunculannya, berhasil naik satu peringkat menggeser Linkaja pada kuartal II tahun 2019. Mulai dari kuartal II tahun 2019 DANA mampu mempertahankan posisinya tercatat sampai pada kuartal II 2020 menduduki posisi ketiga sebagai *e-wallet* terbesar di Indonesia berdasarkan pengguna aktif bulanan.

DANA merupakan aplikasi dompet digital buatan anak Bangsa yang diresmikan pada 5 Desember 2018. Namun perkembangannya sangat pesat sejak DANA diluncurkan, DANA sudah memiliki 20 juta pengguna pada akhir Juni 2019 dan mencapai 1,5 juta transaksi per harinya (bisnis.com, 2019). Antusiasme masyarakat Indonesia terhadap Revolusi 4.0 berdampak positif pada Aplikasi DANA. DANA yang hadir dengan mengunggulkan sistem *open-platform* disambut baik masyarakat Indonesia dan menjadi *e-wallet* dengan *rating* pengguna tertinggi di *Google Playstore* di Indonesia pada tahun 2020 dengan *rating* 4.7 dalam skala 0-5 ([goodnewsfromindonesia](http://goodnewsfromindonesia.com), 2020). Melalui slogan-nya #GantiDompet, DANA memberikan kemudahan secara *online* bagi masyarakat dalam bertransaksi dengan

Aizza Nuramalia, 2021

DOMPET DIGITAL APLIKASI DANA MEMBERIKAN KEMUDAHAN DALAM BERTRANSAKSI SECARA ONLINE

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Perbankan dan Keuangan Diploma
www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id

mendorong pasar melakukan transformasi keuangan digital untuk beralih ke *cashless society* (bisnis.com, 2019).

Kemudahan yang ditawarkan oleh Aplikasi DANA kepada masyarakat pun beragam. Melalui fitur-fitur baru yang terus hadir, diharapkan dapat menggaet masyarakat dari berbagai kalangan. Banyak fitur yang dapat dimanfaatkan masyarakat dengan menggunakan Aplikasi DANA untuk transaksi sehari-hari seperti membayar tagihan bpjs, tagihan listrik, membeli pulsa dan berbelanja. Bahkan untuk mendapatkan promo-promo yang ditawarkan oleh DANA selain untuk transaksi kebutuhan sehari-hari. Seperti membeli tiket bioskop, membeli *voucher* makanan melalui promo dengan *merchant-merchant* DANA dan masih banyak fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis ingin merumuskan kemudahan bertransaksi yang ditawarkan oleh Aplikasi DANA dengan melakukan survei pada mahasiswa dan masyarakat, yang dituangkan dalam judul **“DOMPET DIGITAL APLIKASI DANA MEMBERIKAN KEMUDAHAN DALAM BERTRANSAKSI SECARA *ONLINE*”**

I.2 Tujuan

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk kelulusan Program Studi Perbankan dan Keuangan Program Diploma. Adapun tujuan dari Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana mekanisme penggunaan pada Aplikasi DANA.
2. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik pengguna Aplikasi DANA.
3. Untuk mengetahui manfaat Aplikasi DANA bagi pengguna Aplikasi DANA

I.3 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis, diharapkan agar pembaca dapat menjadikan hasil penulisan Tugas Akhir ini sebagai referensi dalam menambah pengetahuan dan wawasan dompet digital pada Aplikasi DANA.
2. Manfaat Praktis, hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan referensi, saran dan masukan bagi perusahaan PT Espay Debit Indonesia Koe sehingga dapat meningkatkan pelayanan dan pengembangan pada Aplikasi DANA.